

Elżbieta Winięcka

## Czytanie jako działanie, dzieło jako zdarzenie. Czy możliwa jest poetyka literatury interaktywnej?

### 1. Media literatury

Dwudziestowieczne literaturoznawstwo, skoncentrowane na analizie i interpretacji utworu, sporadycznie interesowało się jego materialnością. Format książki, gatunek i kolor papieru, wielkość i rodzaj czcionki, a także światło między wersami i szerokość marginesów miały co prawda wpływ na jakość czytelniczej percepcji, były jednak oddzielane od kwestii stanowiących właściwy przedmiot badań dyscypliny. To za sprawą zmieniających się błyskawicznie technologii jasne stało się, że nośnik – sposób udostępniania dzieła – nie jest obojętny dla sposobu, w jaki konstytuują się, oddziałują i są interpretowane znaczenia utworu. Oczywiście klasyczna komunikacja literacka, ukształtowana za sprawą wynaleźnienia druku, także jest efektem wykorzystania technologii. Dopóki jednak strona książki stanowiła dominujący sposób porządkowania i przekazywania treści, dla której nie było alternatywy, druk zdawał się medium przezroczystym, nieistotnym dla artystycznej zawartości utworu oraz jego wpływu na odbiorcę. Znacząca zmiana nastąpiła, gdy kodeksowa książka zyskała konkurencję w postaci innych, audiowizualnych form przekazu. Kiedy zaś pojawił się ekran komputera jako nowe pole pisma [por. Bolter

2014], jasnym stało się, że jego oddziaływanie nie jest spowodowane wpływem nowej technologii na naturalnie ukształtowany ludzki umysł, lecz kolejnym etapem ewolucji, której podlegał on na przestrzeni wieków.

Wcześniejsze cechy kultury podporządkowanej paradygmatawi naukowości związanej z drukowaną książką, takie jak: linearność i kumulatywność wiedzy, systematyzacja i hierarchizacja, epistemologiczny model poznania oparty na dążeniu do obiektywizmu i prawdy, zdystansowanie wobec przedmiotu refleksji, a także sama refleksyjność jako model wartościowanego dodatkowo sposobu uczestnictwa w kulturze, były między innymi efektem działania druku i umożliwionego przezeń modelu nowoczesnego kształtowania kategorii poznawczych i estetycznych. Wraz z pojawieniem się i rozwojem nowych narzędzi technologicznych, wśród których największą rolę odegrał komputer, dziś dodatkowo podłączony do sieci – zasadne stało się spoglądanie na ewolucję form literackich przez pryzmat medium udostępnienia, czyli kanału komunikacji. Medium kształtuje zarówno percepcję (sprzyja koncentracji lub rozprasza, uwrażliwia na walory brzmieniowe lub wizualne, rozwija określony typ wyobraźni i w różnym stopniu angażuje refleksyjność), jak i strukturę utworu, dla którego nośnik jest istotnym czynnikiem definiującym skalę możliwych do wykorzystania środków ekspresji (tu wymienić można wybrane właściwości poetyki dzieł, w różnym stopniu warunkowane przez medium, np.: obrazowość i opisowość, nasycenie dialogami, dyskursywność, narracja linearna, mozaikowość, walory rytmiczne tekstu, faktograficzność, fantasmagoryczność, fabularność, sentencjonalność, montaż czasowy i przestrzenny itp.). A przecież kolejne pojawiające się w historii naszej kultury media wpływają na całą przestrzeń komunikacji symbolicznej. Sprawiają, że rodzą się nowe dyscypliny artystyczne, a stare zmieniają się pod ich wpływem. Dotyczy to zarówno sztuk wizualnych, które w dwudziestym wieku zdominowane zostały przez media audiowizualne, jak i sztuki słowa. Zwłaszcza pisząc o literaturze digitalnej, nie sposób pominąć roli jej nośnika. Przestaje być on bowiem wehikułem treści, a staje się integralną częścią dzieła.

Jednocześnie zmienia się status komunikatów werbalnych – coraz częściej to nie semiotyka, ale design i architektura informacji zaczynają kształtować przekaz. Istotą nowego statusu słowa na ekranie staje się w pierwszej kolejności nie znaczenie, lecz wygląd, aranżowanie kształtu wizualnego, który komunikuje jako obraz. To jednak tylko jeden ze skutków nadobecności obrazów w przestrzeni społecznej. Wyobrażenia odbiorców, kształtowana przez wielkie „spektakle medialne” [Bodzioch-Bryła, Pietruszewska-Kobiela, Regiewicz 2015: 24] bardziej podatna jest na oddziaływanie obrazów niż „nieefektowanych” komunikatów językowych, wymagających skupienia, odbiorczej uwagi i cierpliwości. Nic dziwnego, że także literatura nie pozostała obojętna na zachodzące zmiany. Od początku rozwoju form audiowizualnych czerpała wszak z nich inspiracje. Pod wpływem mediów audiowizualnych – radia, filmu, telewizji – w dwudziestym wieku rodzą się nowe techniki narracyjne, zmienia się kompozycja dzieła, sposób obrazowania czy budowania fabularnego napięcia. W walce o uwagę publiczności, ale też w służbie wiarygodnemu i wszechstronnemu odzwierciedleniu obecnej w życiu społecznym tendencji, autorzy wielokrotnie sięgali do technik konstruowania dzieł oraz środków ekspresji wykształconych w odmiennych środowiskach semiotycznych. Przeniesione na obszar literatury, często obecne były jedynie jako ontologiczne i epistemologiczne metafory, aluzyjnie odsyłające do innych systemów komunikacji artystycznej (fotografii, filmu, malarstwa).

Korespondencją sztuk zajmowały się dotąd przede wszystkim badania intersemiotyczne (rozwijane w ramach komparatystyki literackiej). Dziś, także pod wpływem rozwoju radia, kina i telewizji, ale przede wszystkim całej gamy rozmaitych gier komputerowych, symulacji i Internetu, cechujących się wysokim stopniem interaktywności i zdolnością angażowania uczestników komunikacji, wykształciły się nowe gatunki literackie (powieść hipertekstowa, powieść kolaboracyjna, powieść komórkowa, poezja generatywna, animacyjna, multimedialna, tweeteratura itd.), rozmyły się granice literackości (zamiast o mimetyzmie formalnym możemy już mówić o mimetyzmie medialnym [por. Pawlicka 2009], zaś relacje intersemiotyczne zastąpiły inter- i mul-

timedialność. Twórcy w istotny sposób poszerzyli język, tematykę i poetykę dzieł, które można nazwać – posługując się współczesną terminologią przeniesioną z obszaru medioznawstwa do badań nad literaturą – remediacją [Bolter, Grusin 1999], czyli zjawiskiem stopniowego strukturalnego przekształcania jednego medium pod wpływem oddziaływania innych, pojawiających się w przestrzeni kultury, mediów. Utwory, które znajdują się w kręgu zainteresowań badaczy literatury, wcale nie przypominają już jednak drukowanych dzieł literackich. Pozbawione materialnej podstawy, dynamiczne, multimedialne, hipertekstowe i interaktywne są tekstami, które upodabnia do innych literackich zjawisk zaledwie to, że, wedle celnej formuły Espena J. Aarsetha, „wytwarzają (...) szereg werbalnych struktur dla osiągnięcia określonego estetycznego celu” [Aarseth 2014: 13]. Badacz zauważa jednocześnie, że „są one również czymś więcej i to właśnie ów dodatkowy parawerbalny wymiar tak trudno jest uchwycić” [Aarseth 2014: 13].

Literatura powstająca w nowym, digitalnym, a coraz częściej także sieciowym, medium, nie jest już zatem tym samym przedmiotem, co dzieła drukowane, i to zarówno pod względem struktury, jak i funkcji. Nie jest już nawet przedmiotem, rozumianym jako ograniczony i zamknięty obiekt, dający się ująć w percepcyjne i poznawcze ramy. Osadzona w nie-miejscu, jakim jest sieć, zaprzeczająca wszystkim cechom antropologicznego miejsca oraz stanowiąca wzorcową niczyją przestrzeń przepływów [por. Augé 2010], literatura elektroniczna lokuje się na antypodach dotychczasowego doświadczenia literackiego, opartego na fizycznym obcowaniu z książką. To zaś rodzi pytanie o status i rolę poetyki, która miałaby opisywać tę nową sytuację literatury w środowisku cyfrowej technologii. W związku z tym zasadne jest spojrzenie na nią w aspekcie jej medialności<sup>1</sup>. Wyekspozowanie medialnej

1 Pisał o tym na początku wieku Edward Kasperski, który zalecał rewizję dotychczasowych paradygmatów wiedzy o literaturze, wskazywał na konieczność analizy jej medialnego kontekstu, prowadzenia badań interakcji zachodzących na styku mediów i literatury oraz diagnozowania następstw tych interakcji. W gruncie rzeczy zalecenia te sprowadzają się do przyjęcia szerokiej, kulturowej perspektywy wobec nowych literackich praktyk i stosowania możliwie wszechstronnych, transdyscyplinarnych narzędzi [por. Kasperski 2002].

natury sztuki słowa pozwala na włączenie refleksji nad nią w obszar badań nad współczesną zmediatyzowaną kulturą oraz wzajemnym wpływem różnych mediów komunikacji społecznej, nie tylko artystycznej. Tej ostatniej nie sposób już dziś często oddzielić od pozostałych praktyk społecznych [de Certeau 2008, 2011]. Perspektywa ta przywraca literaturze status dyskursu istotnego, który od dłuższego już czasu traci ona na rzecz sztuk audiowizualnych i multimedialnych. Literatura sięgająca po nowe technologie dowodzi, że nie tylko konserwuje wartości istotne dla społeczeństwa epoki druku, ale staje się świadectwem i częścią zachodzących przemian społecznych, artystycznych i technologicznych. Jej sytuacja komplikuje się przy tym jeszcze bardziej, niż miało to miejsce w dotychczasowych sporach metodologicznych. Dzieje się tak nie tylko z powodu stałych kłopotów ze zdefiniowaniem jej granic i przedmiotu w polu komunikacji językowej. Teraz jej kontekstem jest rozległe pole współczesnej kultury i komunikacji, a jej istotną częścią – współczesna sztuka i technologia. Ta nowa sytuacja musi zostać uwzględniona w procesie interpretacji cyfrowych dzieł.

Z tego powodu spoglądamy dziś na literaturę jako na część większej całości – uwikłaną w sieć wpływów i zależności między poszczególnymi sferami działania o nieostrych lub zatartych granicach. Na te, znane już, diagnozy coraz częściej nakłada się w refleksji badaczy literatury jeszcze jedna matryca: szybko zachodzących przemian technologicznych. Uzasadniają one spoglądanie na kulturę (i literaturę) z perspektywy historii mediów. Propozycję taką – pisaną z uwzględnieniem praktyk społecznych – przedstawiła Lisa Gintelman, która połączyła w swojej definicji pojęcia medium zarówno aspekt techniczny, kulturowy, jak i komunikacyjny. Badaczka różniła dwa poziomy funkcjonowania mediów: jeden to poziom technologii, drugi – warunkowanych przez nie praktyk kulturowych:

Definiuję media jako realizowane społecznie struktury komunikowania, gdzie struktury obejmują zarówno technologiczne formy i powiązane z nimi protokoły i gdzie komunikacja jest praktyką kulturową, zrytualizowanym układem różnych osób na tej samej mapie mentalnej, dzielących lub zaangażowanych w popularne ontologie reprezentacji. [Gitelman 2006:7]

Protokoły kulturowe, o których pisze Gintelman, to złożony system zachowań (społecznych, ekonomicznych i materialnych), związanych z właściwościami medium. Zwłaszcza zwrócenie uwagi na praktyki społeczne towarzyszące refleksji nad obcowaniem z mediami wydaje się zmianą ważną i przydatną. Mirosław Filiciak tak ją komentuje:

To uwzględnienie doświadczeń i oczekiwań użytkowników – społeczne formy realizacji struktur komunikowania – jest istotne także dlatego, że gwałtowność przemian medialnego ekosystemu, spowodowana digitalizacją i usieciowieniem kolejnych form medialnych, sprawia, iż praktyki użytkowników zmieniają się tak dalece, że badaczom, także ze względów metrykalnych i związaną z nimi historią kontaktów ze środkami przekazu, coraz trudniej może być zrozumieć „cyfrowych tubylców”. [Filiciak 2013: 46]

Wbrew obiekcjom badacza, krytyczna refleksja nad literaturą internetową, dynamicznie rozwijająca się na Zachodzie od prawie trzydziestu lat, również w Polsce zyskuje sobie coraz szersze grono życzliwych literaturoznawców, którzy nie chcą widzieć w nowych zjawiskach ani zagrożenia, ani mało znaczącej aktywności quasi-literackich ekstremistów. Dostrzegają w nich za to frapujący, trudny i ważny przejaw kulturowej zmiany, której świadkami i uczestnikami jesteśmy wszyscy, także jako czytelnicy literatury. W polskim literaturoznawstwie powstaje coraz więcej wartościowych prac, które pokazują owo oddziaływanie technologii medialnej na gatunki, poetykę i tematykę utworów, określanych niekiedy postliteraturą<sup>2</sup>.

Zwrócenie uwagi na medialność literatury pozwala dostrzec w niej system równorzędny wobec innych sztuk, co stwarza płaszczyznę do ich porównywania oraz dostrzegania wzajemnych, intermedialnych zależności. Perspektywa ta nie jest zresztą sprzeczna z wypracowaną już metodą analizy semiotycznej, stoso-

2 Coraz częściej są to autorskie lub wieloautorskie monografie [por. Ulicka 2009; Gumkowska 2009; Marecki, Pisarski 2011; Pawlicka 2012; Janusiewicz 2013; Bodzioch-Bryła, Pietruszewska-Kobiela, Regiewicz 2015; Szczęśna 2015].

wanej w badaniach i opisie nowych zjawisk przez polskich literaturoznawców [por. Szczęsna 2015, Wysłouch 2014]. Stanowi za to cenne poznawczo i funkcjonalne z punktu widzenia poetyki uzupełnienie tradycyjnego warsztatu teoretyka literatury, który pozostaje nieco bezradny wobec digitalnych projektów sztuki słowa wzbogaconej o nowe możliwości technologiczne. Panowanie literatury jako dziedziny ściśle związanej z popularnością technologii druku i związanej z nią książki kodeksowej trwało zresztą zaledwie około dwustu lat. Model kultury literackiej został ukształtowany w XVIII wieku przez niepowtarzalny spłot czynników estetycznych, technologicznych, społecznych i ekonomicznych, takich jak: rozwój tanich form produkcji i rozpowszechniania druku, wykształcenie się pod wpływem rewolucji przemysłowej masowego odbiorcy, estetyczne postulaty weryzmu i realizmu sprzyjające rozkwitowi powieści realistycznej, ułatwienie dostępu do dóbr kultury dzięki obniżeniu kosztów ich wytworzenia.

Istotna zmiana sytuacji literatury nastąpiła w XX wieku za sprawą rozpowszechnienia środków masowego przekazu, przede wszystkim komunikacji audiowizualnej. Ze względu na rolę, jaką odegrały, wskazać należy przede wszystkim fotografię, a także inne zyskujące na popularności media: radio, kino, telewizję, prasę ilustrowaną. Ich rozwój przyczynił się do intensyfikacji dwóch zjawisk: widocznego w literackich eksperymentach awangardowych przejmowania sposobów ekspresji właściwych mediom audiowizualnym oraz – co nieuchronne – stopniowemu wypieraniu przez nie literatury. Zapośredniczenie doświadczenia kulturowego przez te technologie stało się też pierwszym etapem prowadzącym do istotnego wzrostu znaczenia obrazów. Na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat dokonał się zwrot piktoralny, symbolicznie oddający pierwszeństwo komunikacji wizualnej. Obrazy zyskują zdecydowaną dominację nad słowem. Zmienia się sposób funkcjonowania przekazów językowych w komunikatach, w których stanowią one jeden z komponentów, obok obrazów. Te zaś na płaszczyźnie najbardziej rozpowszechnionego odbioru mimetycznego nie wymagają takiej koncentracji i analitycznej uważności, jak komunikat słowny. Dlatego można mówić o stopniowym spłaszczaniu (desymbolizacji i udosłownieniu) przekazów, o utracie

semantycznej głębi słów, których percepcja jest powierzchowna i szybka. Zbyt szybka, by móc zgłębić bardziej skomplikowany, wymagający rozpoznania kulturowych odniesień, sens.

Jednocześnie rośnie rola interakcji – postawy polegającej na natychmiastowej odpowiedzi na otrzymywany komunikat. Dochodzi w ten sposób do zatarcia podziału ról nadawczo-odbiorczych: odbiorca w każdej chwili może stać się aktywnym nadawcą, czytelnik – pisarzem, gracz – współautorem przebiegu fabularnego toczącej się rozgrywki. Ta gotowość do współtworzenia nowych znaczeń, a także nowych obiektów artystycznych, przekształciła hierarchiczną społeczność odbiorców tekstów kultury w sieć interakcji, zaś model tak zorganizowanej przestrzeni społeczno-kulturowych relacji nazwany został kulturą uczestnictwa [Jenkins 2004]. Interaktywność staje się nową estetyczną, poznawczą i egzystencjalną postawą uczestników komunikacji za pośrednictwem medialnie, w tym także komunikacji literackiej. Opisanie tej nowej z punktu widzenia komunikacji literackiej i poetyki odbioru sytuacji może stać się kluczem do zrozumienia istoty przemiany, jakiej podlega dziś twórczość literacka.

Rzecz jasna, współczesne formy poezji cybernetycznej, animowanej, multimedialnej nie narodziły się w historycznej próżni. Na przestrzeni epok typografia wielokrotnie wykorzystywana była jako współtworząca znaczenia i gatunki w wybranych nurtach literackich. Za zjawisko prekursorskie wobec późniejszych eksperymentów z pogranicza sztuki poetyckiej i wizualnej uznać można już *technopaegnion* (z łac. *technopaegnion*; *technē* – sztuka, *paegnion* – gra, zabawa) – starożytny gatunek poezji łączącej zabawy brzmieniem słów z ich medialną organizacją. Spokrewnioną z nim odmianą twórczości wykorzystującą plastyczne możliwości językowych znaków są korzeniami sięgające starożytnej Grecji utwory typu *carmina figurata*, chętnie tworzone w renesansie, a swój triumf przeżywające w poezji barokowego konceptyzmu, kiedy to rozmaite gry słowne, akrostychy i wierszowe labirynty przyczyniły się do rozkwitu zainteresowania typograficzną, wizualną stroną sztuki słowa. Te swoiste szarady polisemiotyczne wielokrotnie stawały się środkiem wyrażania głębokich i nieoczywistych metafizycznych treści. W XX wieku do popularyzacji kali-



gramów – niezwyklej wierszy-obrazów – przyczyniła się awangardowa twórczość Apollinaire’a (*Kalligramy* 1918). Nawiązania do tej tradycji pojawiają się następnie w nurtach poezji awangardowej dwudziestolecia międzywojennego, wizualnej i konkretnej z lat 60. i 70., lokującej się na pograniczu sztuk plastycznych i twórczości poetyckiej. Dziś semiotyzacja materialnego kształtu książki jest znakiem rozpoznawczym liberatury, która ze względu na odmienność podejścia jej twórców do nośnika tekstu literackiego uznawana jest niekiedy za czwarty rodzaj literacki. Tymczasem jest liberatura przede wszystkim ważnym stadium przejściowym pomiędzy literaturą drukowaną i cyfrową: otwiera sztuce słowa drzwi do twórczości konceptualnej, wizualnej, interaktywnej, w której obcowanie z przedmiotem artystycznym każdorazowo staje się nieoczywistą częścią doświadczenia literackiego.

Wszystkie te realizacje łączą dwie cechy. Po pierwsze, ich medium staje się ważną częścią dzieła, mającą wpływ na jego budowę, funkcje, sposób istnienia i strategie oddziaływania na odbiorcę. Po drugie, są one utworami interaktywnymi, to znaczy takimi, w których zaistnieniu kluczową rolę odgrywa zaangażowanie czytelnika nie tylko na płaszczyźnie poznawczej, jak w tradycyjnej sztuce interpretacji, gdzie zawsze bierze on udział w konstytuowaniu znaczeń, lecz także poprzez jego faktyczne włączenie się w proces wyłaniania się struktury utworu. Ta ostatnia cecha przekształca każdy akt interaktywnej lektury w performans – wydarzenie jednorazowe i niepowtarzalne – zaś czytanie zmienia z procesu pogłębionej kontemplacji w działanie angażujące fizyczność czytelnika. Nietrudno się domyślić, że w tak zaprojektowanej sytuacji komunikacyjnej zmieniają się postrzeganie i percepcja odbiorcy, przekształca się także model jego aktywności intelektualnej i wyobraźniowej.

## 2. Wymiary interaktywności

Wyznacznikiem technologii digitalnej jest partycypacyjna natura doświadczenia czytelnika/pisarza/gracza/użytkownika. Aarseth, autor koncepcji cybertekstu jako pojemnej tekstowej kategorii medialnej, zmianę tę określa wręcz jako przejście od lektury

będącej aktem rozumienia do fizycznego zaangażowania: „Wysiłek i energia wymagane przez cybertekst od czytelnika podnoszą stawkę z poziomu interpretacji do poziomu interwencji” [Aarseth 2014: 15] – twierdzi, koncentrując się przy tym na mechanicznej organizacji tekstu, która wymusza na czytającym „nietrywialny wysiłek” włożony w sam proces poznawania utworu. Z kolei twórca i badacz gier Eric Zimmerman proponuje, by charakteryzując interaktywność, przenieść punkt ciężkości z zainteresowania technologią na pozycję odbiorcy, która określa i definiuje status mediów cyfrowych. W oparciu o doświadczenie lektury książki badacz wskazał aż cztery typy interaktywności [Zimmerman 2010]. Każde doświadczenie medialne angażuje kilka spośród nich lub wszystkie. Ich uwzględnienie pozwala na scharakteryzowanie istotnych różnic między właściwościami literatury analogowej i cyfrowej, wynikających z różnic medialnych między nimi.

Pierwsza to interaktywność interpretacyjna, która jest po prostu doświadczeniem interakcji z dziełem, podejmowanej przez czytelnika. Jako aktywność poznawcza, interakcja ta jest relacją, jaką odbiorca nawiązuje z zawartością tekstu. W zależności od przygotowania i indywidualnego podejścia każdego czytającego zachodzi ona na rozmaitych płaszczyznach: psychologicznej, emocjonalnej, semiotycznej, hermeneutycznej, w oparciu o któreś z ujęć estetyki recepcji (*reader-response*) lub nowoczesną szkołę nieufności, która eksponuje wielointerpretowalność tekstu. Każdorazowy kontakt z dziełem uwarunkowany jest wieloma zmiennymi czynnikami i prowadzi do rozmaitych odczytań. Badacz przypomina, że ta sama książka czytana drugi raz okazuje się być inną książką. Warto przy okazji podkreślić, że podział na dzieło i jego odczytania ma wyłącznie charakter umowny: granice i właściwości jednego i drugiego same są kwestią interpretacji.

Drugi rodzaj interaktywności określony został mianem praktycznej (funkcjonalnej). Zimmerman pokazuje, że każdy utwór sam narzuca swemu odbiorcy typ aktywności, którą trzeba podjąć, by móc z nim obcować. Nośnik, jakim jest książka, powoduje określony sposób obchodzenia się z dziełem. Spis treści, indeksy, grubość wolumenu i jego ciężar, ale też sposób numerowania stron czy grubość i kolor papieru są częścią doświadczenia czytania

i powodują określone zachowania. Ten wymiar interaktywności nie dotyczy jednak samego utworu aż do momentu, kiedy nie zacznie wpływać na przebieg doświadczenia literackiego. Przykładem tego procesu jest liberatura, w której medialne wyznaczniki, do tej pory lokowane poza strukturą dzieła, stają się jej częścią:

Samo dzieło [liberackie – E.W.] nie uzyskuje jednak w efekcie tej przemiany statusu wydarzenia, lecz staje się formą intermedialną, dziełem literackim i zarazem wizualnym artefaktem, podlegając w dalszym ciągu porządkowi interaktywności funkcjonalnej (oczywiście równoległe do interaktywności poznawczej; należy bowiem zauważyć, że interaktywność funkcjonalna jest w tym wypadku podporządkowana poznawczej. [Kluszczyński 2010: 169]

To spostrzeżenie bardzo dużo wnosi także do charakterystyki sytuacji przykładów e-literatury, których uwarunkowana medialnie procesualność wyłaniania się daje nowe możliwości ich opisu już nie jako gotowego artefaktu, lecz wydarzenia – jednorazowego, niepowtarzalnego doświadczenia spotkania czytelnika z konstytuującym się w akcie odbioru obiektem estetycznym, do którego dostęp uwarunkowany jest przez technologię cyfrową. Nie istnieje zatem dzieło e-literackie w oderwaniu od mechaniki utworu, który uruchamia z kolei i aktualizuje każdorazowo czytelnik w akcie odbiorczym.

Trzeci typ interakcji, strukturalny, nazwany przez Zimmermana eksplicytnym, to interaktywność właściwa i dotyczy zaprojektowanych w dziele wyborów, których czytelnik musi dokonywać, jeśli chce czytać dalej. Jest to wymiar interaktywności w najbardziej oczywistym, rozpowszechnionym znaczeniu tego słowa. Odnosi się do hipertekstowych struktur (takich jak powieść hipertekstowa), wyposażonych w linki, które czytelnik wybiera, wchodząc do nieprzewidywalnego świata narracji nielinarnej. Dzieje się tak dzięki technicznym właściwościom medium. W przypadku literatury digitalnej możliwość tę daje interfejs komputera, czyli „instrument pozwalający na interaktywne kształtowanie doświadczanego dynamicznego obiektu czy procesu” [Klusz-

czyński 2010: 141]. Chodzi w tym przypadku o ekran, na którym można wykonywać operacje przy pomocy klawiatury, myszki lub joysticka, co powoduje zmiany w strukturze utworu. Kluszczyński określa te działania mianem „interpretacji partycypacyjnej” [Kluszczyński 2010: 142]. Jest to aktywność przekształcająca strukturę dzieła, nastawiona na własną nieostateczność. Kluszczyński twierdzi nawet, że interaktywne wykorzystanie interfejsu jako instrumentu twórczego, pozwalającego na nawigację poprzez hipertekst, eksplorowanie bazy danych i inne przeobrażeniowe aktywności, zastępuje lekturę sensu, a przynajmniej w istotny sposób ją przekształca i uzupełnia:

Samo dzieło staje się wydarzeniem, interaktywnym procesem komunikowania przyjmującym charakter gry (...). Funkcja poznawcza zostaje tu uzupełniona o autopoznawczą, a rozumienie przybiera postać współuczestnictwa. Twórczy odbiór, pojmowany jako komunikowanie, staje się procesem kreowania sensu, aktywnością w istotny sposób kreacyjną. [Kluszczyński 2010: 142-143]

Interpretator, który chce poznać strukturę dzieła, nie może zachować wobec niego dystansu. Przeciwnie – musi stać się częścią tego układu, doświadczając na sobie specyfiki mechanizmów rządzących jego zewnętrzną warstwą i odpowiadając na wyzwania, jakie ono stawia. Wszystkie te elementy doświadczenia digitalnego stanowią istotne wyznaczniki nowej poetyki dzieła-wydarzenia, którego przebieg i reguły często poznawane są dopiero w trakcie jego trwania.

Wreszcie czwarty typ interaktywności, określony mianem kulturowej partycypacji, odnosi się już nie do relacji czytelnika z pojedynczym tekstem, lecz wiąże się ze społecznym jego wykorzystaniem. Realizuje się w przestrzeni kultury, przede wszystkim w sieci, choć aktywność zainicjowana w jej obrębie może przenosić się do świata offline. Tekst staje się tu impulsem i przyczyną powstawania społeczności fanowskich, skupiających się wokół niego i skoncentrowanych na jego twórczych przetworzeniach oraz kontynuacjach, budujących narracyjne światy fanfikcji projektowane i zamieszkane przez wyobraźnię twórców-amatorów.

### 3. Hipertekst

Wydarzeniowość sztuki i literatury cyfrowej oddziałuje bezpośrednio na metodologię badań, która przybiera znany z socjologii kształt obserwacji uczestniczącej. Dostęp do przedmiotu analizy osiąga się bowiem jedynie uczestnicząc w zdarzeniu jego wyłaniania się i znikania, zaś krytyk, za sprawą swoich kompetencji i metaświadomości, ma szczególne predyspozycje do tego, by inicjować i koordynować multimedialne i interaktywne zdarzenia. Wszystko to pozornie bardzo odległe jest od klasycznego literaturoznawstwa (jak można, w odróżnieniu od ujęcia humanistyki cyfrowej, nazywać badania nad literaturą drukowaną, analogową), w istocie jednak ta zmiana perspektywy i spojrzenie na obiekt zainteresowania nie z wnętrza refleksji historyczno- i teoretyczno-literackiej, lecz z perspektywy równoległe rozwijających się sztuk i dyscyplin, pozwala znacząco odświeżyć myślenie i sprawdzić, które z osiągnięć innych dziedzin mogą przydać się do adekwatniejszego opisanie nowych zjawisk w polu literatury. Badacze literaturoznawcy sięgają zatem często do ustaleń socjologów kultury, medioznawców, historyków sztuki i kulturoznawców, którzy od lat prowadzą zaawansowane badania nad zjawiskami lokującymi się na obszarze granicznym między technologią, sztuką i filozofią.

Cale bogactwo hipertekstowych, a także hipermedialnych form e-literatury można uporządkować, uwzględniając pozycję czytelnika, który w zależności od zdefiniowanych przez strukturę utworu granic i typów wykorzystywanej interaktywności dysponuje na pozór niczym nieograniczoną wolnością lub przeciwnie – jest poddany systemowi nakazów i przymusów. To ograniczenie można wręcz uznać za przejaw dehumanizacji, gdy program komputerowy użyty do stworzenia dzieła prowadzi do automatyzmu wytwarzania tekstowych struktur, które przekształcają komunikat w samozwrotny metakomentarz do medialnej natury dzieła. Kiedy indziej digitalne pole działań autora i odbiorcy funkcjonuje jako przestrzeń stworzona do rozwinięcia nowej imaginatywności i zaangażowania uczestników komunikacji, którzy w laboratorium literatury digitalnej trenują krytyczne myślenie. E-literatura to obezwładnia automatyzacją, to znów oszałamia wolnością.

Na pewno otwiera umysł, pobudza myślenie, rozwija wyobraźnię i kształtuje nowy typ emocjonalności, co samo jest doświadczeniem metadyskursywnym, związanym z naturą nowych mediów, nie zaś z konkretnym dziełem-zdarzeniem.

Pośród czterech typów interaktywności, które w większości dzieł digitalnych współlistnieją ze sobą, tylko trzeci dotyczy wewnętrznej struktury dzieła cyfrowego. Dlatego jego interpretacja, w odróżnieniu od utworów analogowych (zarówno tych istniejących na papierze, jak i tych wtórnie ucyfrowionych, dla których cyfrowe medium pozostaje wyłącznie przekątnikiem niezmiennych treści), wymaga uwzględnienia technologicznego aspektu. W oparciu o możliwość do zrealizowania poetykę odbioru cyfrowych hipertekstów Zimmerman wyróżnił dwa ich rodzaje. Pierwszy, oparty na zawartości treściowej (*content-based, emergent*) stanowi zaprojektowaną całość o ustalonej i nieziennej treści, rozczłonkowanej na niewielkie porcje (leksje) połączone linkami dającymi odbiorcy rozmaite, mniej lub bardziej rozbudowane, możliwości przemieszczania się po hipertekstowym labiryncie. Zbudowany jest on z gotowych modułów, prefabrykatów, które podlegają rekombinacji w czasie procedury nawigacji. W swej stałości i niezmienności treści hipertekst tego typu zbliżony jest do dzieł analogowych. W trakcie interakcji czytelnik rekonstruuje cały hipertekstowy świat, odkrywa jego strukturę i zawartość treściową, która wcześniej została przygotowana przez autora.

Inaczej dzieje się w przypadku drugiego modelu hipertekstu, określonego jako oparty nie na treści, a na regułach systemu będącego jego podstawą (*system-based, embedded*). Hiperteksty tego typu tworzą struktury oparte na wbudowanych w ich technologiczną podstawę zasadach i regułach. To one powodują nieoczekiwane doświadczenia czytelnika nawigującego przez hipertekst i umożliwiają mu wprowadzenie nowych treści poprzez dopisywanie kolejnych fragmentów lub przechodzenie na strony znalezione w sieci, a także czerpanie z niej zawartości (np. generatory poezji oparte na przeglądarkach internetowych). Hipertekst drugiego typu tworzy obszar nieprzewidywalnych przekształceń, jest zawsze otwarty i niegotowy. Czytelnik rozpoznaje reguły, jednakże obcowanie z dziełem każdorazowo jest doświadczeniem

absolutnie zaskakującym, wymagającym aktywnej, kreatywnej postawy czytelnika, który staje się faktycznym współautorem. Hipertekst tego typu to prawdziwa ziemia nieznana zarówno dla autora, jak i dla czytelnika, którzy muszą liczyć się z inwencją partnera komunikacji, a także z działaniem programu komputerowego, który uniemożliwia uprzednie zaplanowane przebiegu lektury rozumianej jako Arystotelesowskie podążanie od początku do końca fabuły.

Hipertekst oparty na programach pozwalających stworzyć nową, strukturalnie domkniętą całość, reprezentują wszystkie klasyczne powieści hipertekstowe: od Michela Joyce'a *popołudnia pewnej historii*, po realizacje polskich pisarzy: Radosława Nowakowskiego, Sławomira Shutego, czy powieść kolaboratywną Mariusza Pisarskiego i innych. Zimmerman nazywa ten model nieco lekceważąco „kliknij-żeby-zobaczyć-więcej”. Czytanie hipertekstowej powieści sprowadza się w tym przypadku do dość mechanicznej czynności przełączania kolejnych linków. Wydaje się nawet, że ta forma stanowi labędzi śpiew strukturalistycznego snu o autonomicznym świecie całościowego sensu dzieła, którego rekonstrukcją powinna zakończyć się żmudna z powodu strukturalnych komplikacji lektura. Wolność czytelnika jest tu pozorna, zaś wszechwładza autora – absolutna. Definiowany jako tekst-na-ekranie-z-linkami-które-prowadzą-do-innych-tekstów-z-wyborem-linków jest ten model hipertekstu przykładem interaktywności bardzo ubogiej w porównaniu z interaktywnością innych obiektów i mediów.

Odmienne wygląda sytuacja w przypadku hipertekstów drugiego typu. Tutaj interaktywność, polegająca na twórczym zaangażowaniu w zdarzenie dzieła, przekształca działania interpretacyjne czytelnika starego typu w twórczą przygodę, w której ważną rolę odgrywają jego emocje i wyobrażenia. Przykładów literatury digitalnej tego typu jest niestety dużo mniej: autorzy bowiem rzadko oddają czytelnikowi autorskie przywileje. Dużo chętniej odступują je komputerowi, który staje się współautorem kolejnych wersji dzieła. Tak jest w poezji generatywnej Onaka i Plucienniczaka. Technologia interaktywna przeważnie zatem stwarza iluzję absolutnej wolności, tymczasem czytelnik-interak-

tor znajduje się pod ścisłym nadzorem: projektanta-autora, który przygotował odbiorcy zestaw nawigacyjnych zadań, oraz – i to jest istotne novum – komputerowego programu, który wymusza na odbiorcy określone decyzje, narzucając mu sposób czytania, a nawet sugerując określone skojarzenia, które nie są jego własnymi.

Trzeba przy tym dodać, że nie chodzi tu już tylko o znaną literaturoznawcom przestrzeń interpretacji, w której granice wolności czytelnika są rozmyte i uwarunkowane wyjściowymi założeniami metodologicznymi. W przypadku odbioru dzieł interaktywnych odbiorca faktycznie podejmuje działania, ingerując w przebieg dzieła. Co więcej – nie może tego nie zrobić, co oznacza, że staje się jego istotną częścią, tworząc wspólną całość z autorskim projektem i jego materialnością. Wydarzenie, jakim staje się każdorazowo odbiór dzieła, jest procesem jednorazowym i jeszcze bardziej złożonym niż akt interpretacji dzieła literackiego. Nowa mechanika tekstu nie wypiera wszak dawnej aktywności czytelniczej, dodaje do niej za to kolejne płaszczyzny (wymiarzy). Dzieje się też jednak tak, że te nowe płaszczyzny osłabiają status i funkcje płaszczyzny semantycznej. Dość powszechnie użytkownik nawigujący po hipertekście skupia się na jego strukturze, treść analizując jedynie powierzchownie. Trudno nie zauważyć więc, że traci na tym sztuka interpretacji – przebiegającej dawniej w odosobnieniu, skupieniu i mającej charakter analityczno-kontemplatywnego zgłębiania pierwszych spostrzeżeń. Co więcej – taka refleksyjna postawa odsłania miałość przekazu nowych digitalnych dzieł, które często uwodzą i oszalamiają czytelnika aspektem wizualno-kinetycznym, zaniedbując warstwę znaczeń.

#### 4. Wydarzeniowość literatury digitalnej

Jay David Bolter [Bolter 2014] uważa, że pisząc na ekranie komputera, autor konstruuje sieć wizualnych i werbalnych symboli, które stanowią przedłużenie sieci idei w jego umyśle. Badacz idzie więc tropem wytyczonym przez tych badaczy, którzy podkreślają podobieństwo między skomplikowaną siecią neuronalną ludzkiego mózgu i internetowym hipertekstem. Interaktywny ekran



staje się reprezentacją umysłu, co sprawia, że literatura tworzona w digitalnym środowisku zaczyna być traktowana nie jako przedstawienie jakiejś rzeczywistości istniejącej w świecie zewnętrznym, ale rodzaj medialnego mimetyzmu, w którym przedmiotem naśladowania stają się mechanizmy poznawcze podmiotu.

Sytuację, w której sama wydarzeniowość procesu czytania-nawigowania staje się główną składową doświadczenia literatury elektronicznej, można pod pewnymi względami potraktować jako pogłębienie i radykalizację zjawiska, które Ryszard Nycz uchwycił, zajmując się literaturą doświadczenia [Nycz 2012].

Charakteryzując literaturę nowoczesną, wskazywał on na fakt, że „przedmiotem przedstawienia przestaje być społecznie zobiektywizowana rzeczywistość, a staje się jej doświadczeniowa obserwacja i doświadczenie” [Nycz 2012: 214]. Doświadczenie estetyczne/literackie zmienia swą naturę: istotne jest powiązanie między medium, narzędziami percepcji a cechami ujmowanych przez nie przedmiotów – te zaś nie istnieją przed aktem doświadczenia. W efekcie dochodzi do uznania „autorefleksyjnej tematyzacji medium jako pełnoprawnego obiektu przedstawienia i poznania” [Nycz 2012: 215].

Literatura nowoczesna unaocznia wydarzeniowość doświadczenia i, co istotniejsze:

Nie da się tu oddzielić medium od przedmiotu i przekazu; a techniki przedstawienia są zarówno sposobami dochodzenia do cech niezależnego od nich (ale wprost nieuchwytnego) zjawiska, jak też nośnikami kształtowania się jego dostępnych dla nas postaci. Nie tyle zatem chodzi tu o to, czym jest rzeczywistość, ale przede wszystkim o to, jakie cechy uzyskuje/ukazuje dzięki technikom artystycznej obserwacji, mediom jej przedstawiania i wypowiedzania. [Nycz 2012: 218]

Nieprzypadkowo Nycz zamiast słowa **język** wprowadza do charakterystyki literackiego doświadczenia bardziej pojemną kategorię **medium**. Pozwala to po pierwsze na wyeksponowanie właśnie mediatyzującej roli języka i technik literackiego przedstawienia, po drugie zaś otwiera literaturoznawczą refleksję na moż-

liwość przeniesienia uwagi także na obszar literatury uzależnionej od mechanizmów działania mediów technologicznych – narzędzi takich jak komputer wraz z programami służącymi do tworzenia cyfrowych dzieł (hipertekstów) wykorzystujących kod językowy jako centralny komponent artystycznego projektu, poddawany dodatkowo przetworzeniu i wzbogaceniu o inne kody (obrazy, animacje, dźwięki). Na uwagę zasługuje też to, że słowo w wersji cyfrowej funkcjonuje w inny sposób niż to dostępne w wersji drukowanej. Z tego powodu w literaturze digitalnej medium techniczne staje się jeszcze jedną warstwą zapośredniczenia pomiędzy światem odbiorcy i światem tekstowych znaczeń. Jego obecność i funkcja – w przeciwieństwie do druku, którego rola została właściwie zneutralizowana – stać się musi częścią interpretacji.

Podobnie dzieje się w literaturze doświadczenia: wyraźnie podkreślone połączenie performatywności z indeksalnością w utworach, które badacz nazywa literaturą świadectwa, sprawia, że w centrum uwagi znajduje się nie opowieść o rzeczywistości zewnętrznej wobec literackiego przedstawienia, lecz prezentacja tego, jak przebiega rzeczywiste doświadczenie, którego przedmiot konstituuje się w wypowiedzi artystycznej. Opisana przez Nycza sytuacja, jakkolwiek wskazuje na istotną zmianę w rozumieniu dynamiki utworu literackiego, pozostaje w obrębie paradygmatu literaturocentrycznego, wyznaczonego przez książkę kodeksową jako pole pisma. Badacz charakteryzuje zdarzeniowość doświadczenia wpisującego się w tradycyjny model komunikacji literackiej, w której odbiorca czyta i interpretuje utwór. Performatywna potencjalność realizuje się w sferze mentalnej (kognitywnej), dokładnie w taki sam sposób, w jaki o uniwersalnym modelu interaktywności poznawczej pisze Zimmerman. To znaczy, że doświadczenie literackie to kategoria kognitywna i ma miejsce w umyśle czytającego, a nie w fizycznej rzeczywistości, choć konsekwencje jego działania mogą rzecz jasna wpływać na rzeczywistość.

Prawdziwy przełom w doświadczaniu literatury i literaturze doświadczenia dokonuje się dopiero w przestrzeni digitalnej. Tutaj czytelnik-interaktor uczestniczy w performatywnym akcie konstytuowania niegotowego wcześniej obiektu. Jednocześnie można

mówić o odzyskaniu doświadczenia jako bezpośredniego uczestnictwa w realnym zdarzeniu wyłaniania się struktury utworu. Kluszczyński wyróżnił dwa poziomy dzieła interaktywnego. Mówi o dziele jako dyspozytywie oraz o dziele wykonywanym przez odbiorców/interaktorów. Pierwszy poziom jest kontekstem dla drugiego, będącego „dziełem właściwym”, czyli wytworem „interakcji odbiorcy i zarazem obiekt[em] jego doświadczenia wykonawczo-odbiorczego” [Kluszczyński 2010: 192]. Na dyspozytyw składają się: artefakt – materialny wytwór pracy artysty, technologie (hardware i oprogramowanie), interfejs, organizacja środowiska, w którym dzieło jest wykonywane/doświadczone, kulturowo determinowane procesy psychologiczne i społeczne oraz reżimy instytucjonalne. Dyspozytyw jest w całości dziełem artysty, jednak nie ma między nimi żadnych jednorodnych związków, autor sam prowadzi bowiem dialog z maszyną i nie na wszystko ma wpływ. Technologie medialne nie podlegają więc artyście, lecz są jego partnerem. Dyspozytyw to złożony technologiczno-kulturowo-materialny kontekst, w ramach którego dzieło interaktywne jest wykonywane (doświadczone) [Kluszczyński 2010: 133]. Tak zdefiniowany, służy wyeksponowaniu złożoności sieci oraz zależności społeczno-kulturowych i technologicznych, dotyczących zarówno twórcy, jak i odbiorcy<sup>3</sup>. Roy Ascott z kolei wprost zauważa, że artysta po designersku projektuje teraz konteksty, w których to odbiorca konstruuje każdorazowo doświadczenie i znaczenie [Ascott 2007: 279].

W świetle opisanych wyżej procesów remediacji literatury, pojęcie dyspozytywu zdaje się również dobrze opisywać status e-literatury, której wydarzeniowość w połączeniu z interaktywnym statusem czynią z niej urządzenie projektujące pole możliwych doświadczeń odbiorczych. Również według przywoływanego tu już kilkakrotnie badacza hiper- i cybertekstów – Aarsetha – hiper-tekst ma strukturę pola zdarzeń (*event space*), w którym zawie-

3 Por.: „Dyspozytyw obejmuje scharakteryzowaną wyżej sieć, uwzględniającą także procesy (zarówno techniczne, jak i psychiczne), ich aranżacje oraz konteksty (także instytucjonalne) składające się wspólnie na sytuację twórczego znaczenia dzieła” [Kluszczyński 2010: 193].

rają się wszystkie warianty opowiadania [Aarseth 2014: 85-104]. Odbiorca jest tutaj równocześnie widzem (ekran jest płaszczyzną przedstawień wizualnych), użytkownikiem (ekran jako interaktywny interfejs wymusza korzystanie z technicznych możliwości ingerowania w widzialną sferę znaków) i czytelnikiem (pismo na ekranie, mimo swych właściwości przestrzennych, wizualnych, zachowuje właściwości znaków językowych i nadal jest nośnikiem znaczeń).

Z jednej więc strony technologia jeszcze bardziej niweczy iluzję przedstawienia, z drugiej zaś przywraca czytelniczemu przeżyciu walor autentyczności i spontaniczności, choć zarazem przenosi je na poziom metarefleksji nad istotą medialności, literackości, a także nad rolą technologii w kształtowaniu przeżycia estetycznego i, szerzej, kształtu kultury. Zjawisko performatywności dotyczy tu zarówno przedmiotu przedstawienia (którym jest konglomerat rozmaitych doświadczeń kulturowych), jak i percypującego podmiotu, który staje się nową cyborgiczną konstrukcją współegzystującą z komputerem, oraz samego przedstawienia, wyłaniającego się jako nowa – estetycznie i dyskursywnie – część świata.

## 5. Czytanie jako akt metaperformatywny

Mimo wszystkich wymienionych tutaj różnic między pisarstwem cyfrowym i analogowym nie należy tracić z oczu tradycji literackiej, od której przecież nowa twórczość nie może i nie chce się odciąć, oraz metodologicznego kontekstu refleksji humanistycznej. Już od lat 60. XX wieku przygotowywała ona grunt do pojawienia się eksperymentalnych digitalnych utworów sieciowych. Rewolucja w myśleniu o interaktywności sztuki ma zresztą korzenie teoretycznoliterackie. Kluszczyński zwraca uwagę na transliteracki charakter koncepcji Rolanda Barthesa, który artykułem *Śmierć autora* (1967) zainicjował kryzys tradycyjnej kultury literackiej, opartej na modelu dominacji autora nad dziełem. Z kolei w *S/Z* Barthes wprowadził kategorię leksji i perspektywę tekstu jako sieci, zaś tekst pisalny przeciwstawił tradycyjnemu, czytelnemu. Odbiorca staje się w ten sposób wytwórcą tekstu. Ten koncept został potem przechwycony przez inne dyscypliny i postać czytelnika-twórcy

stała się pierwowzorem współczesnego interaktywnego odbiorcy jako (V)Usera<sup>4</sup> [Rogała 2001].

Teoria dzieła interaktywnego pozwala na wskazanie istotnych różnic pomiędzy wydarzeniem tekstualnym, jakim jest analiza pisalnego tekstu-sieci Barthesa, a dziełem-wydarzeniem, za jakie uznać możemy utwory e-literackie. Oba projektują aktywnego odbiorcę, który jest częścią wydarzenia lekturowego: wytwórcą tekstu, z którym rywalizuje o dominującą pozycję. Jednak w przypadku publikacji papierowej czytelnik pracuje na tekście strukturalnie niezmiennym, interaktywna relacja z nim ma charakter kognitywny (i oczywiście eksplicytny, choć ten nie odgrywa większej roli), zaś w dziele e-literackim interaktywność przybiera przede wszystkim kształt strukturalny, a „odbiorca-interaktor przejmując zadanie wykonania, rozwinięcia bądź powołania do istnienia dzieła sztuki w jego nowej, performatywno-kontemplatywnej postaci, którą to postać można też określić jako meta-performatywną” [Kluszczyński 2010: 133].

Oznacza to, że akt odbioru zaprojektowanego przez pisarza utworu jest każdorazowo działaniem, w trakcie którego odbiorca fizycznie angażuje się w proces wylaniania dzieła. Dzieje się tak na przykład dzięki interakcji z symulacją komputerową, która reaguje na jego zachowanie, generując określone efekty. To działanie i jego rezultat w postaci konkretnego przebiegu lektury jest jednocześnie przedmiotem autorefleksyjnego oglądu jako najistotniejszy element zachodzącego procesu poznawczego, a zarazem ośrodek krystalizacji działania i doświadczenia interaktora. Dobrym, choć nienowym przykładem takiej multimedialnej instalacji jest *Legible City* (1989-1991) Jeffrey’a Shawa. Generowane komputerowo plany Manhatanu, Amsterdamu i Karlsruhe zabudowane zostały słowami zamiast budynkami. Widz siedzący na stacjonarnym rowerze podłączonym do komputera może, pedałując w dowolnym tempie, przemieszczać się przez ulice, czytając teksty i przypadkowo lub celowo podążając tropem znaczeń, wybierać sobie dowolną trasę podróży, która jest także wyprawą czytelniczną. Mimo że budulcem podstawowym tej interaktywnej instalacji są słowa, projekt trudno

4 Viewer – User (użytkownik) oglądający i działający równocześnie.

uznać za realizację literacką – stanowi przykład multimedialnej, ponaddyscyplinarnej aranżacji, która zdecydowanie wykracza *ponad* obszar literatury, lokując się w transmedialnej przestrzeni radykalnie przekształconej sztuki interaktywnej, w której podział instytucjonalny na dyscypliny niczego już nie wyjaśnia. W ten sposób *Legible City* pokazuje w czytelny, *nomen omen*, sposób, jak dalece ulega przekształceniu przedmiot literaturoznawstwa i ono samo w nowym środowisku.

Czytanie w Barthesowskiej koncepcji tekstualnej jest przekształceniem „obiektywnie istniejącego dzieła [tj. w postaci materialnie domkniętej] w subiektywnie formatowany tekst sieciowy” [Kluszczyński 2010: 133], natomiast nawigowanie przez interaktywny hipertekst „jawi się raczej jako przeobrażenie intersubiektywnie egzystującego dyspozytywu w indywidualnie konstruowane i wykonywane dzieło-wydarzenie” [Kluszczyński 2010: 133]. Równie rewolucyjną dla kształtu świadomości nie tylko literaturoznawczej, lecz również filozoficznej i kulturowej, rolę odegrała zresztą myśl dekonstrukcjonistyczna Jacquesa Derridy. Dziś projekty tekstu-sieci, lektury jako aktu twórczego, niegotowości utworu (także w sensie materialnego otwarcia na poszerzanie jego granic) i niestabilności tekstowych znaczeń rozpleniających się w nieskończoność, zyskują swoją funkcjonalność i wyrazistość w odniesieniu do literatury w Internecie, a szerzej – do sytuacji sztuki nowych mediów.

Dzisiejsze literaturoznawstwo nie anektuje więc koncepcji sprzecznych z jej statusem, lecz raczej udostępnia i rozsięwa własne prekursorskie idee na inne obszary humanistycznej refleksji. Warto podkreślić tę pionierską rolę badań literaturoznawczych, do których współcześnie sięgają przedstawiciele innych dyscyplin. O ile w pierwszej fazie tekstocentrycznej rewolucji z lat 60. XX wieku w centrum zainteresowania badaczy znalazł się status dzieła jako fenomenu niematerialnego i oderwanego od swej fizyczności, który w akcie interpretacji zyskuje swój kruchy, chwilowy status płynnego bytu, o tyle dziś te same propozycje poststrukturalistów doskonale charakteryzują realną pozycję czytelnika i obiektu wygenerowanego z użyciem cyfrowych technologii, do którego dostęp jest zapośredniczony przez komputer. Jest ono w swej postaci wyjściowej jedynie projektem, partyturą do wykonania, która urzeczywistnia się jako

znacząca struktura dopiero w akcie odbiorczym. Ten jednak trudno uznać za interpretację gotowego wcześniej dzieła – jest on raczej performatywnym wydarzeniem, w którym dochodzi do wyłonienia się, a potem zniknięcia jednorazowej formy w trakcie przeobrażeń. Lokując się często na granicy obiektu tekstowego i wizualnego, digitalny projekt wymaga poszerzenia perspektywy jego oglądu i wzbogacenia analizy o kontekst sztuk wizualnych. Z kolei ze względu na technologię cyfrową, w jakiej zaprojektowane, przechowywane i odbierane jest dzieło, coraz częściej niezbędna okazuje się wiedza z zakresu programowania i projektowania graficznego. Wreszcie – w badaniach nad przemianami komunikacji literackiej niezbędny jest kontekst socjologiczny i kulturowy.

Doszło w ten sposób do diagnozowanego już nieomal pół wieku temu przez Arnolda Berleanta [Berleant 2007] zakwestionowania autonomii sztuki. Opisując jej współczesną sytuację, filozof odnotował odejście od kontemplacyjnej postawy odbiorców zdystansowanych wobec percypowanego dzieła na rzecz ich obecności w strukturze i zaangażowanego uczestnictwa nadającego dziełu znaczenie i kształt. Poza odejściem od kryterium piękna jako kategorii rozstrzygającej o wartości artystycznej dzieła Berleant wyeksponował rolę przypadku, który przybliżył sztukę do codzienności, pozbawił ją stabilności struktury i uczynił nieprzewidywalną. Symptomy nowego podejścia do działań artystycznych zyskały na wyrazistości i znaczeniu w odniesieniu do interaktywnej sztuki elektronicznej, która zaangażowanie i uczestnictwo odbiorcy czyni warunkami niezbędnymi zaistnienia dzieła, które wcześniej stanowi rodzaj zaprojektowanej przez twórcę partytury. Autor wytycza pole twórczych możliwości odbiorcy, choć jest ono w wielu projektach nieprzewidywalne. W przypadku generatorów tekstów to maszyna staje się współuczestnikiem i współtwórcą wydarzenia estetycznego/literackiego.

## 6. Metapoetyka?

Podsumujmy dotychczasowe ustalenia. Elektroniczne technologie cyfrowe zmieniają strukturalny wymiar prac oraz strategie postrzegania. Oddziałują więc zarówno na powstające w nich

dzieła, jak i wpływają na poetykę ich odbioru. Literatura tworzona w tej technologii staje się doświadczeniem audiowizualnym i multimedialnym, proponując odbiorcom zupełnie nowy rodzaj doświadczenia opartego na partycypacji. Z kategorią uczestnictwa wiąże się z kolei wspomniana wcześniej interaktywność. Stanowi ona jeden z podstawowych wyróżników obiektów digitalnych, które zamiast kontemplacji domagają się od odbiorców działania. Technicznie umożliwiają to elementy należące do sfery tego, co nieludzkie: hardware (parametry techniczne karty pamięci, karty graficznej, rozdzielczość monitora itp.), oprogramowanie (software) oraz interfejs, czyli wszystkie urządzenia, które biorą udział w interakcji między komputerem i człowiekiem: ekran, na którym widać aktywny kursor, oraz system ikon i odniesień wraz z paskami narzędzi umożliwiającymi wykonywanie konkretnych działań na cyfrowej materii dzieła, optyczna lub laserowa myszka oraz klawiatura, ewentualnie joystick<sup>5</sup>. Za sprawą przejścia od ekranu klasycznego, unieruchamiającego odbiorcę, do ekranu dynamicznego, wyposażonego w interfejs, który użytkownikowi daje możliwość rzeczywistej interakcji z obrazowanymi światami oraz tekstami, dokonuje się szereg istotnych przeobrażeń, które pozwalają na scharakteryzowanie nie tylko statusu sztuk wizualnych w nowych mediach, lecz także, niejednokrotnie się do nich zbliżającej (choćby ze względu na wspólnotę immaterialnego medium cyfrowego, znoszącego materialne różnice między sztukami), literatury cyfrowej.

Czy zatem możliwa jest inna od dotychczas znanych poetyka badająca literaturę digitalną? Musiałaby to być metapoetyka, skupiająca się na konsekwencjach zmiany medium literatury i jej skutkach obserwowanych w ontologii dzieł e-literackich, skoro one same istnieją w sposób tak bardzo efemeryczny jako struktury w ruchu. Kluczem do sposobu rozumienia tej nowej kategorii może być na początek właśnie słowo struktura. W medium cyfrowym, stanowiącym niezbędny warunek powstania i istnienia

5 Według Kluszczyńskiego interfejs to „instrument pozwalający na interaktywne kształtowanie doświadczanego dynamicznego obiektu czy procesu” [Kluszczyński 2010: 41].



dzieła e-literackiego, zmienia się przede wszystkim istotnie mechanika tekstu, to znaczy sposób, w jaki jego kolejne części ujawniają się czytelnikowi i sposób, w jaki on buduje sobie o nim wyobrażenie. Jeśli mamy do czynienia z dziełem literackim dostępnym tylko w komputerze (odtwarzanym z nośnika) lub w sieci, zawsze jest ono pewnym wykonawczym projektem, urzeczywistniającym się w trakcie odbioru.

Sam proces stawania się i przeobrażeń (dla Gilles'a Deleuze'a, twórcy modelu świata-kłacza, jest on zresztą dużo ciekawszy dla samego wytworu) urasta do rangi kategorii opisowej. Pluralizm urzeczywistniony przez nowe formy tekstowe uobecnia filozoficzną ideę pluralizmu interpretacyjnego, propagowanego jeszcze przez Nietzschego i afirmowanego przez Deleuze'a. Dzieło uruchamiane na komputerze z odpowiednim oprogramowaniem dzieje się na oczach i przy aktywnym udziale odbiorcy, a obcowanie z nim jest zdarzeniem jednorazowym i niepowtarzalnym nie tylko jako doświadczenie lekturowe, lecz także na poziomie mechaniki tekstu, czyli warunkowanego przez oprogramowanie sposobu, w jaki powstaje owa jednorazowa ścieżka lektury. Stawanie się – jak dzieło się od Heraklita po Nietzschego – znów jest traktowane jako naczelną wartość bytu. E-literatura to zatem swoista afirmacja przypadku, wielości, która jest bytem. Dzieło, pojmowane jako gotowa, domknięta przez autora całość, już nie istnieje, jego istotą jest bowiem procesualność, niegotowość i związane z tym nastawienie na nieustanne zaskakiwanie odbiorcy, który nie jest w stanie do końca przewidzieć następstwa elementów pojawiających się w efekcie dokonywanych przez siebie wyborów i ich związku z innymi elementami struktury, która jako całość nigdy nie jest dana. To zupełnie nowe w perspektywie poetyki odbioru doświadczenie. Nowe dlatego, że do tej pory przypadek był kategorią opisującą genezę dzieła sztuki i lokował się na etapie działań twórczych autora. To on doświadczał działania przypadku, niekiedy wręcz zdawał się na niego w procesie powstawania dzieła, przedstawiając odbiorcy jedynie gotowy zapis, dokument własnej drogi twórczej [por. Koschany 2006]. Tymczasem interaktywne utwory sieciowe na odbiorcę przenoszą punkt ciężkości doświadczenia zaskoczenia, zagubienia, niepokoju, aporii lub epifanii wskutek

przeżycia czegoś nieoczekiwanego. Programy do tworzenia literackich form hipertekstowych oraz nowych gatunków poetyckich w różnym stopniu autonomizują się względem projektu twórcy, niekiedy przejmując ciężar generowania kolejnych czytelniczych fenomenów w sposób, który każe zapytać o antropologiczny wymiar nowej relacji człowiek-maszyna.

Na koniec nasuwa się zatem pytanie: kim jest cyfrowy autor? Wydaje się, że jako twórca hipertekstowej struktury bardziej przypomina scenarzystę lub choreografa, który czytelnikowi podsuwa jedynie partyturę do wykonania. W przypadku, gdy dzieło e-literackie jest obiektem multimedialnym, co zdarza się dziś bardzo często, znacząco zmieniają się rola oraz kompetencje autora. Staje się on designerem projektującym przestrzeń, w której działalność twórczą podejmie odbiorca [Ascott 2007: 279]. Ten zaś sam buduje czy raczej przez fizyczną ingerencję (klikanie, przesuwanie) umożliwia budowanie programowi komputerowemu wersji dzieła. Czytelnik nie wie, czego może się spodziewać, klikając w wybrany przez siebie link. Zdaje się na przypadek. Literatura hipertekstowa jest zatem bardziej grą – o otwartym polu możliwych przebiegów – aniżeli dziełem, do którego zrozumienia niezbędne jest określenie jego granic (wrażenie niepewności miejsca ich istnienia jest również wyznacznikiem nowego statusu e-powieści). Istotniejszy staje się przebieg lektury, nie tylko traktowany jako rekonstrukcja przebytej przez czytającego trasy, ale też w sensie percepcyjnym, jako złożone doświadczenie, które jednak każdorazowo uzależnione jest od dokonanych – przypadkowo, wedle subiektywnych kryteriów – wyborów hiperłączy.

Poetyka hipertekstu literackiego może zostać zrekonstruowana/skonstruowana jedynie na płaszczyźnie metakomentarza – tam, gdzie badacz/czytelnik zdecyduje się zdać sprawę nie tylko z tego, co zdołał zaobserwować i stworzyć w trakcie wielokrotnej lektury, ale też powiązać te obserwacje w ciąg konkluzji, które nieuchronnie mieć będą status interpretacji, Agambenowskich przykładów. Tak właśnie, jako przykład ukazujący pewien zakres możliwości dzieła, Kluszczyński traktuje doświadczenie interaktywnego dzieła-wydarzenia. Odwołując się do Agambenowskiej wykładni tego pojęcia [Agamben 2008], konstatuje:

Przykład bowiem jest równoważny wszystkim innym wypadkom tego samego rodzaju, zaliczając się zarazem w ich krąg i mogąc jako im równoważny, zastąpić każdy z nich. [...] Wspólnoty takich bytów-przykładów są więc pozbawione możliwości reprezentacji, możliwości odesłania do czegokolwiek innego niż to, co każdy z nich sam w sobie jako przykład stanowi. [Kluszczyński 2010: 157-158]

Możliwość oparcia interpretacji na jednym z wielu równoważnych wariantów realizacji pewnej potencjalności dzieła znosi przymus skatalogowania wszystkich, trudnych niekiedy do policzenia, wersji. Sam artefakt (struktura i wypełniająca ją materia semiotyczna) pozostaje nie-obecny, niepochwytny, co znaczy, że zamiast poetyki, mielibyśmy co najwyżej do czynienia ze swoistą metapoetyką, problematyzującą nieustannie przedmiot swoich badań oraz pozycję badacza wobec niego. Nie jest to ani zadanie niemożliwe, ani bezzasadne, zwłaszcza, że obiekty, o jakich mowa, domagają się nieustanej konfrontacji z wytworami tradycyjnej sztuki słowa, zaś sfera ich znaczeń ma status nieuchronnie metakrytyczny wobec zastanej sytuacji literatury, sztuki i technologii. Ponadto lekturze towarzyszy refleksja antropologiczna, technologiczna i filozoficzna – przekraczająca przedmiot badań literaturoznawstwa, lecz przecież niezbędna jako element nowego doświadczenia (także w wymiarze etycznym), jakim jest zdarzenie spotkania z hipertekstem. Czytelnik zatem musi uświadomić sobie nie tylko to, co dzieje się z tekstem literackim w nowym medium, ale także to, co dzieje się z nim samym jako jego czytelnikiem: w trakcie nawigowania po hipertekście, wyklikiwania kolejnych stron/leksji/odsłon obiektu doświadcza on własnych ograniczeń i potrzeb, poddaje sprawdzeniu i weryfikacji swoje możliwości poznawcze, cierpliwość, wyobraźnię oraz wykorzystywane narzędzia poznawcze. Ten refleksyjny, krytyczny walor nowej literatury sieciowej, dominujący dzisiaj w polskich jej realizacjach, jest być może momentem przejściowym, charakterystycznym dla etapu ewolucji mediów i komunikacji literackiej, na którym się znajdujemy.

Struktura hipertekstu odzwierciedla płataninę i wielowarstwowość współczesnego doświadczenia antropologicznego. Literatu-

roznawcy nie bez powodu wskazują na aspekt zagubienia, które jest doświadczeniem dominującym w bezwolnym przemieszczaniu się po ścieżkach hipertekstu. Czytelnik raczej traci interpretacyjną wolność, aniżeli ją zyskuje. Pozbawiony orientacyjnych punktów odniesienia, elementarnego poczucia spójności i całościowości konstrukcji świata, doświadcza w najlepszym razie poczucia zakłopotania i dezorientacji, nasuwającej mimetyczne skojarzenia z chaosem współczesnego życia. Jeśli jednak nastawia się na śledzenie fabuły, zniechęca się dość szybko i porzuca hipertekst, nie tylko nie starając się zobaczyć jego całościowej konstrukcji (ta w przypadku większości hipertekstów literackich jest przecież domkniętym projektem), ale też nie śledząc rozczłonkowanych, rozproszonych leksji. Trudno więc powiedzieć, że literackie hiperteksty są odpowiedzią na zmieniającą się rzeczywistość. Mają raczej odegrać rolę projektującą nową wrażliwość: wymagają bowiem od swego czytelnika nie tylko cierpliwości i skupienia, dużo większego niż podczas linearnej lektury, ale też obycia z problematyką medialną.

Czytelnik modelowy powinien śledzić nie tylko zawikłany przebieg fabuły, ale również obserwować, w jaki sposób samo medium projektuje sposoby odbioru dzieła, jak wpływa na użytkownika i jak wykorzystuje technologię do przekształcenia tradycyjnej literatury. Wbrew diagnozom stawianym przez badaczy nowych hipertekstowych struktur<sup>6</sup>, doświadczenie pokazuje, że czytelnicy-amatorzy pozostają wierni dobrze znanym sposobom czytania. Mając do wyboru hipertekst i literaturę drukowaną, wybierają tę drugą. Jeśli korzystają z Internetu jako kanału dostępu o literatury, to szukają w nim raczej dzieł ucyfrowionych (takie też czytają i piszą), w których medium nie wnika w tkankę dzieła i nie zmienia jego ontologii, aniżeli dzieł cyfrowych. Literatura nadal większości odbiorców kojarzy się z drukowanym kodeksem i wszystkie eksperymenty mające na celu wykorzystanie nowych technologii do jej poszerzenia traktowane są raczej jako wyjście w kierunku sztuki wizualnej.

6 Por: sformułowania takie jak: „Poznawanie hiperprzestrzeni trzeba traktować na równi z doświadczeniem świata realnego” [Stępnia 1997: 34] oraz triumfalne obwieszczenie badaczki nowej sztuki sieci: „mamy hipertekst: jest on w nas” [Wójtowicz 2008: 107].

Nie dziwi zatem, że określenie przez Aarsetha cybertekstów (choć te nie są tożsame z hipertekstami) mianem literatury ergodycznej, to znaczy wymagającej od odbiorcy dużo większego wkładu pracy intelektualnej i wysiłku rozumienia, spotkało się z dużym zrozumieniem literaturoznawców i zyskało wśród nich popularność. Podkreśla się wielokrotnie, że drukowana książka, czytana linearnie, sprzyja pogłębianiu refleksyjności czytających. Interpretacja skupiona na zadaniu zrozumienia dzieła wymaga uwagi, skupienia i koncentracji. Taka hermeneutyczna, głęboka lektura przeciwstawiona zostaje powierzchowności i płytkości percepcyjnej towarzyszącej nawigacji po hipertekście. Różnica ta, która na pierwszy rzut oka wydaje się niekwestionowana, wynika z samej natury hipermediów. Te, za sprawą systemu linków, umożliwiając bowiem czytelnikowi przeskakiwanie z leksji do leksji, utrudniając przy tym skupienie na linearnym przebiegu tekstu, a w zamian dostarczając wielokanałowych i zróżnicowanych bodźców, które pełnią funkcje rozpraszaczy uwagi.

Jeśli jednak przyjrzeć się konkretnym przykładom literackich hipertekstów, okazuje się, że ich literacka natura staje się swoistym gwarantem zachowania lekturowych standardów. Gdy czytający na początku założy (a założenie to w przypadku wielu projektów nie musi wcale być oczywiste), że ma do czynienia z dziełem literackim (a nie na przykład interaktywną sztuką internetową, grą komputerową czy multimedialną animacją), znaczy to, że respektuje reguły obowiązujące w obcowaniu ze sztuką słowa. Reguły czytania, znane z książki kodeksowej, nie przestają zatem obowiązywać. Zostają natomiast wzbogacone i skomplikowane przez dodatkowe warstwy hipermedialne, które eksponują medialny – to znaczy uwarunkowany przez nośnik, w którym się objawia i komunikuje – aspekt literatury. Innymi słowy, literatura elektroniczna nie traci swoich dotychczasowych atrybutów sztuki słowa, podlega natomiast remediacji, to jest przekształceniu pod wpływem innych mediów. O ostatecznym kształcie przyjętej ramy interpretacyjnej decyduje zatem czytelnik.

Warto więc raz jeszcze podkreślić, że opisana na początku kulturowa zmiana dotyczy nie tylko przedmiotu literaturozawstwa, który w świecie cyfrowym staje się zupełnie odmiennym zjawi-

skiem, domagającym się innych metod badania. Także zajmujący się nią badacz musi przyjąć reguły, którymi rządzi się świat nowych mediów. To zaś znaczy, że dopóki będzie spoglądał na nowe zjawiska ze starej perspektywy badacza literatury drukowanej, zobaczy tylko niezrozumiałe, chaotyczne lub ekscentryczne działania eksperymentatorów plasujące się na rubieżach pola literatury. Jeśli jednak zechce (a powinien) uwzględnić zmianę medium jako wydarzenie znaczące, oddziałujące na status i sytuację całej literatury, uznać będzie musiał nieuchronną niewystarczalność posiadanych narzędzi badawczych, a co za tym idzie – konieczność wejścia na obszar innych dyscyplin – już nie tylko humanistyki, ale także nauk ścisłych.

Dzisiaj bowiem przedmiot badań literaturoznawstwa – sam transmedialny – realizuje metaforyczne dotąd związki z innymi sztukami, pokazując, że dekonstrukcjonistyczne wizje upłynnienia granic tekstu, statusu autora i roli czytelnika urzeczywistniają się w zmienionej technologicznie sytuacji kulturowej. Świadomość tego musi towarzyszyć rozważaniom o kondycji poetyki oraz możliwościach, zadaniach i statusie sztuki interpretacji w świecie literatury nowych mediów.

### Bibliografia:

- Aarseth Espen J. (2014), *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przedm. Michał Tabaczyński, tłum. Mariusz Pisarski, Paweł Schreiber i in., Ha!art, Kraków.
- Agamben Giorgio (2008), *Wspólnota, która nadchodzi*, tłum. Sławomir Królak, Wydawnictwo Sic!, Warszawa.
- Ascott Roy (2007), *From Appearance to Apparition. Communication and Culture in Cybersphere*, w: tegoż, *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*, University of California Press, Berkeley [Stany Zjednoczone].
- Augé Marc (2010), *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. Roman Chymkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Berleant Arnold (2007), *Prze-myśleć estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, przeł. Maria Korusiewicz, Tomasz Markiewka, Universitas, Kraków.

- Bodzioch-Bryła Bogusława (2011), *Ku ciału post-ludzkiemu... Poezja polska po 1989 roku wobec nowych mediów i nowej rzeczywistości*, wyd. 2, zmienione, Kraków.
- Bodzioch-Bryła Bogusława, Pietruszewska-Kobiela Grażyna, Regiewicz Adam (2015), *Literatura – nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX i XXI wieku*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- Bolter Jay David (2014), *Przestrzeń pisma. Komputery, hipertekst i remediacja druku*, przeł. Aleksandra Małecka i Michał Tabaczyński, Kraków.
- Bolter Jay David, Grusin Richard (1999), *Remediation: Understanding New Media*, MA: The MIT Press, Cambridge [Wielka Brytania].
- Bourdieu Pierre (2001), *Reguły sztuki: geneza i struktura pola literackiego*, przeł. Małgorzata Sugiera, Universitas, Warszawa.
- Burke James (1995), *Osiem stopni wtajemniczenia, czyli jak zmienialiśmy świat*, tłum. Krzysztof Środa, Wydawnictwo Plus.
- Certeau Michel de (2008), *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Certeau Michel de (współautorzy: Luce Giard, Pierre Mayol) (2011), *Wynaleźć codzienność 2, Mieszkać, gotować*, przeł. Katarzyna Thiel-Jańczuk, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Filiciak Mirosław (2013), *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk.
- Gitelman Lisa (2006), *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, MA: MIT Press, Cambridge, [Wielka Brytania].
- Gumkowska Anna (red.) (2009), *Tekst (w) Sieci: Literatura, społeczeństwo, komunikacja*, t. 2, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Janusiewicz Małgorzata (2013), *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*, Universitas, Kraków.
- Jenkins Henry (2007), *Kultura konwergencji – zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Karpowicz Agnieszka (2013), *Poławianie gatunków. Twórczość słowna w antropologicznej sieci*, [w:] *Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. Grzegorz Godlewski, Agnieszka Karpowicz, Marta Rakoczy, Paweł Rodak, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Kasperski Edward (2002), *Media i literatura na progu XXI wieku*, „Przegląd Humanistyczny”, nr 6, s. 33-42.

- Kluszczyński Ryszard W. (2010), *Sztuka interaktywna, Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Naukowe i Profesjonalne, Warszawa.
- Koschany Rafał (2006), *Przypadek. Kategoria egzystencjalna i artystyczna w literaturze i filmie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Lord Albert B. (2000), *The Singer of Tales*, 2nd ed., ed. Stephen Mitchell, Gregory Nagy, Harvard University Press, London [Wielka Brytania].
- Manovich Lev (2006), *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Marecki Piotr, Pisarski Mariusz (red.) (2011), *Hiperteksty literackie. Literatura i nowe media*, Ha!art, Kraków.
- Nelson Ted (1982), *Literary Machines*, Swarthmore: Ted Nelson, Swarthmore [Stany Zjednoczone].
- Nicolescu Basarab (1996), *La Transdisciplinarité: Manifeste*, Paris: Editions du Rocher 1996, s. 66; cyt. za: Barbara Kita, *Pasaże transdyscyplinarne*, „Kultura Współczesna” 1999, nr 3, 34
- Nycz Ryszard (2012), *Literatura nowoczesna wobec doświadczenia*, w: tegoż, *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*, Warszawa.
- Ong Walter Jackson (2009), *Osoba – świadomość – komunikacja. Antologia tekstów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Ong Walter Jackson (2011), *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, przeł. Józef Japola, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.
- Pawlicka Urszula (2009), „Czytanie tego tekstu jako inna forma życia”. *O konwencji hipertekstowej w twórczości Piotra Siweckiego (BIOS i HYPER-GENDER)*, „Perspektywy Kulturoznawcze”, nr 2, s. 137-152.
- Pawlicka Urszula (2012), *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, ha!art, Kraków.
- Rogała Mirosław (2001), *Doświadczenie sztuki interaktywnej*, w: Mirosław Rogała, *Gesty Wolności*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Warszawa: csw Zamek Ujazdowski/Kraków: Bunkier Sztuki.
- Schechner Richard (2006), *Performatyka: wstęp*, przeł. Tomasz Kubikowski, red. przekładu: Marcin Rochowski, Instytut im. Jerzego Grotowskiego, Wrocław.
- Stępiak Kamil (1997), *Hipertekst i hipermedia*, „Społeczeństwo Otwarte” 1997, nr 9, s. 32-36.



- Szczęsna Ewa (red.) (2015), *Przekaz digitalny. Z zagadnień semiotyki, semantyki i komunikacji cyfrowej*, Universitas, Kraków.
- Ulicka Danuta (red.) (2009), *Tekst (w) Sieci: tekst, język, gatunki*, t. 1, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Wójtowicz Ewa (2008), *Net art*, Rabid, Kraków.
- Wysłouch Seweryna (2014), *Literackość i medialność pierwszej polskiej powieści internetowej* (Blok Sławomira Shutego), „Techsty” 2014, nr 9 (1) [dostęp: 10 września 2016] [http://techsty.art.pl/m9/s\\_wyslouch\\_blok.html](http://techsty.art.pl/m9/s_wyslouch_blok.html).
- Zimmerman Eric (2010) *Against Hypertext* [dostęp: 21 września 2016] [http://www.ericzimmerman.com/texts/Against\\_Hypertext.html](http://www.ericzimmerman.com/texts/Against_Hypertext.html).

Elżbieta Winiecka

**Reading as an action, a work as an event. Is poetics of interactive literature possible?**

The article describes new phenomena in the field of literature that have developed under the influence of digital technology. It points out to the conversion of the ontology of works and modification of the nature of perception that are associated with digital media. Literature created in digital technology becomes an audiovisual and multimedia experience. Its audience is given a new kind of experience based on participation. Participation is related to interactivity, which is one of the basic features of digital objects. They need action rather than contemplation to reveal.

The authoress points out that, in new literary phenomena, digital medium becomes an important part of the work. It influences its structure, functions, manner of existence, and strategies for impact on the recipient. Every act of interactive reading is transformed into a performance – a one-off and a unique event. Reading is transformed from contemplation into action engaging the reader's physicality.

Description of this modification of literary communication and the poetics of reception can be the key to understanding the essence of e-literature.

**Keywords:** media of literature; electronic literature; new literary genres; interactivity; reading.

**Elżbieta Winiecka** – dr hab., prof. UAM w Zakładzie Literatury i Kultury Nowoczesnej w Instytucie Filologii Polskiej. Zajmuje się literaturą nowo-

czesną w kontekstach kulturowych i filozoficznych. Bada relacje między techniką i sztuką literacką, zwłaszcza w Internecie, interesują ją zjawiska remediacji i intermedialności literatury. Autorka książek: *Białoszewski sylleptyczny* (Poznań 2006), *Z wnętrza dystansu. Leśmian – Karpowicz – Białoszewski – Miłobędzka* (Poznań 2012), współredaktorka książek *Kres logocentryzmu i jego kulturowe konsekwencje* (Poznań 2009), *Pochwała uważności. Studia o twórczości Julii Hartwig* (Poznań 2015), współautorka *Ćwiczeń z poetyki* (red. A. Gajewska, T. Mizerkiewicz, Warszawa 2006) oraz *Kompozycji i genologii* (red. A. Gajewska, Poznań 2009). Redaktorka „Poznańskich Studiów Polonistycznych. Serii Literackiej”.